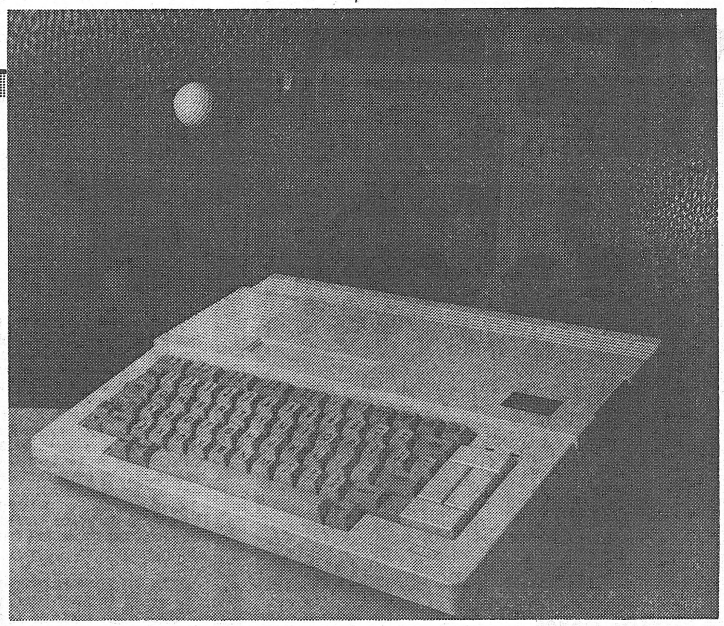
Microteste

Spectravideo X'press

UM MSX «A SÉRIO»



O Spectravideo é um micro MSX para aplicações profissionais que pode accionar robôs

A Spectravideo é conhecida no nosso País como uma marca de computadores de razoável qualidade. O que nem todos sabem é que ela é também a produtora de um dos «joysticks» mais conhecidos — o Quickshot, que de resto é o seu verdadeiro (e grande) negócio. Vários têm sido os modelos de computadores comercializados, em regra com uma versão para jogos e outra para aplicações sérias, internamente muito semelhantes — as diferenças reais estão no teclado. A Spectravideo tem sido pioneira em vários aspectos, uns relevantes, outros apenas curiosos. Foi a primeira marca a apresentar um «joystick» integrado no teclado (bem antes da Enterprise), foi a primeira a oferecer uma memória de mais de 64 K para o microprocessdor Z80... e foi a primeira a tentar dar a ideia de que mesmo os modelos que não dispunham de memória suplementar tinham mais de 64 K, somando para o efeito a memória realmente disponível e as dos «chips» de vídeo e de som, um artifício hoje muito vulgarizado entre os MSX. Note-se que a Spectravideo — que está sediada na Formosa e nada tem a ver com os industriais japoneses — teve também larga influência no lançamento da norma MSX, que seguiu desde as primeiras versões.

Um dos modelos mais recentes da Spectravideo é o X'press — um computador portátil que lembra o Apple IIc, e que dispõe de um leitor de disquetes integrado, como é de regra nos MSX2. De facto a memória acessível pode ser aumentada de 64 K para 128 K com uma carta adicional. No entanto, o X'press é um MSX normal, com os habituais 16 K de vídeo RAM. A ROM é impressionante — tem nada menos de 56 K e inclui os 32 K da norma MSX, mais 16 K do sistema operativo do leitor de disquetes e 8 K para a configuração da porta RS232.

A pasta-computador

O X'press é apresentado numa pasta com a fonte de alimentação, as disquetes, etc. O computador tem também o aspecto de uma pasta, com uma pega que serve de apoio, permitindo colocar o teclado numa posição mais cómoda. As teclas são bojs, meghores do que as de muitos computadores profissionais, e segue também as normas MSX, mas o conjunto não é agradável, nomeadamente o dos cursores, que nada tem de prático ou estético. As disquetes de 3 1/2 polegadas são introduzidas numa fenda lateral, como nos MSX2, e na traseira há uma multidão de portas e fichas — «centronics» para impressora, RS232, cassete, vídeo composto, audio, TV modulada, expansão (25 fichas), «joystick» (2) e «slot» para cartuchos. Magnífico, mas com um problema comum nos MSX: nada é normalizado, excepto as fichas dos «joysticks». Os aderentes às normas MSX pensavam que as suas máquinas se expandiriam o bastante para alimentar um sector importante da indústria dos periféricos, mas isso não aconteceu e para usar os periféricos correntes é necessário arranjar quem tenha os respectivos cabos ou os faça.

O MSX Basic, criado como foi pela Microsoft, recorda muito o Microsoft Basic disponível como alternativa para os Atari 800XL e 130XE, com as suas extensões de gráficos e som, e é aí que se encontra a primeira contradição no X'press — a máquina foi concebida para as aplicações sérias e não para os jogos; no entanto, o MSX Basic é excelente para programar jogos, mas pouco próprio para as aplicações utilitárias: não permite uma estruturação aceitável dos programas e é lento. A demora na execução das rotinas das «benchmark» britânicas é cerca de duas a cinco vezes maior do que no Acorn BBC e nos Amstrad CPC, mas em alguns casos anda por metade da do Spectrum.

MSX-DOS e CP/M

O MSX-DOS, a extensão do MSX Basic que serve como sistema operativo do leitor de disquetes, lembra muito o CP/M, do qual difere principalmente pelo facto de trabalhar directamente com o MSX Basic e com as fichas elaboradas por meio deste. Mas o X'press dispõe também do CP/M 2.2, e isso e a possibilidade de trabalhar em 80 colunas colocam-no na classe das máquinas «sérias», sendo ainda de notar que, ao contrário do que é habitual, as 80 colunas são razoavelmente legíveis num bom televisor, o que é tanto mais notável quanto é certo que a resolução máxima da norma MSX, de 256×192 pontos, é idêntica à do Spectrum.

Infelizmente, a memória realmente disponível é mínima — os 64 K de RAM estão lá, mas o Basic, o processamento da imagem e o próprio sistema operativo consomem-no de tal modo que só restam 23 K, que podem ser reduzidos a cerca de 19 K quando se trabalha com a porta RS232. Por isso, e também tendo em atenção a falta de programas em CP/M em disquetes de 3 1/2 polegadas, a Spectravideo comercializou como extra um conjunto de programas profissionais da Micropro — o WordStar (com Mailmerge), a base de dados (BaseStar), a folha de cálculo Calc-Star e o gerador de relatórios ReporStar. O disco do sistema CP/M contém ainda o programa Schedule +, que se assemelha ao Desktop, pois inclui um diário, um bloco de apontamentos, uma tabela de conversão de unidades, uma agenda telefónica, um calculador das horas em qualquer ponto do globo, e uma lista de endereços.

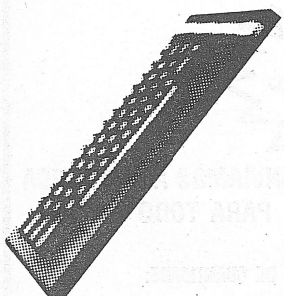
Um computador capaz de comandar robôs

Uma característica muitíssimo útil é a do telecomando de máquinas e até de robôs, através da porta de expansão, por meio de uma linguagem semelhante ao Logo, disponível num cartucho. A Spectavideo comercializa até em alguns mercados um pequeno robô que embora pareça um brinquedo funciona muito bem.

O Spectravideo X'press é, pois, uma máquina interessante. É pena que não disponha de um Basic mais adequado e de fichas normalizadas, mas é sólida, bem concebida e bem construída, e a facilidade com que pode ser transportada dá-lhe um lugar único entre os micros. Isso explica que tenha adquirido larga popularidade em alguns mercados, nomeadamente em Espanha, apesar de o preço se situar muito perto dos actualmente praticados para os Apple IIc, que têm ainda a vantagem de dispor de uma ampla biblioteca de programas.

CÓSMICO CENTRO
Comércio de Electrónica, Lda.
Rua Pascoal de Melo, 81 - Loja 16
Centro Comercial A. C. Santos
1000 Lisboa - Tel. 52 47 56

ATARI



MICROINFORMÁTICA

ATARI ..... 1040 STF
« ..... 130 XE
« ..... 800 XL
TODA A GAMA DE PERIFÉRICOS
CONTINUAMOS A GAMA SPECTRUM
• SPECTRUM + (PLUS)
• SPECTRUM 48K

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM PROGRAMAS PROFISSIONAIS OU DE DIVERSÃO ATARI E SPECTRUM

DEMONSTRAÇÕES DE MATERIAL E PROGRAMAS PROFISSIONAIS ÀS QUARTAS E SÁBADOS DAS 15 ÀS 19 HORAS

MICRO MASTER

SPECTRUM
TIMEX
SINCLAIR
ATARI
AMSTRAD
IMPRESSORAS
CONSUMIVEIS
ULTIMAS NOVIDADES EM SOFTWARE

EM CAMPANHA
TC 2048
C/ MONITOR
31.000$00
(IVA INCLUIDO)

CENTRO C. OCEANO - LOJA 53 - ODIVELAS

MELO informática

ATENÇÃO
AO COMPRAR O SEU ATARI EXIJA SEMPRE A GARANTIA DO REVENDEDOR OFICIAL

Specifications The 1040ST from Atari

	ATARI® 1040ST™		OTHER MARKS	
Price*	$999(mono) $1199 (color)	$4675	$2495	$1795
CPU	68000	80286	68000	68000
Speed (MHz)	8.0	6.0	7.83	7.16
Standard User-Accessible RAM	1024K	256K	1024K	256K
Cost per Kilobyte	$0.98	$18.26	$2.44	$7.01
Operating System in ROM	Yes	No	Yes	No
Number of Keys	94	95	78	89
Mouse	Yes	No	Yes	Yes
Disk Drive	3 1/2"	5 1/4"	3 1/2"	3 1/2"
Built-In DMA (Hard Disk)	Yes	Yes	Yes	No
Port (Mbits/sec.)	10	5	2.56	
Color Screen Display	Yes	Optional	No	Yes
Number of Colors	512	16	None	4096
Screen Resolution (bit-mapped, non-interlaced) Color	640 x 200	640 x 200	None	640 x 200*
Hi-Res Monochrome	640 x 400	Optional	512 x 342	None
Built-In MIDI Interface	Yes	No	No	No
Sound Voices	3	1	4	4
Software Included				
Word Processing	Yes	No	No	No
Paint Program	Yes	No	No	Yes
BASIC	Yes	No	No	Yes
LOGO	Yes	No	No	No

...diga-nos quais os seus problemas
...dar-lhe-emos a solução!

CONSULTE-NOS! MARQUE ENTREVISTA

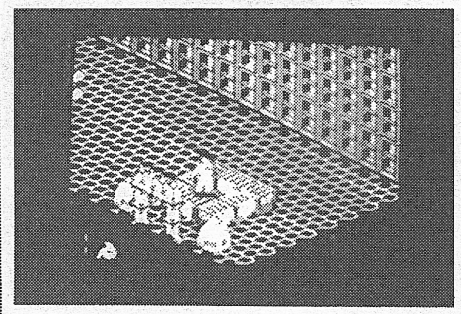
José de Melo & Silva, Lda.

ESCRITÓRIO: R. Bernardim Ribeiro, 15 • LOJA ZODÍACO: R. Conde Redondo, 5, Loja C • LOJA MELO: R. Gonçalves Crespo, 18-C
Tel.: Zodíaco, 54 99 04 — Tel.: Melo, 52 56 69 — 1100 LISBOA

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

AMEAÇA DE ANDRÓMEDA TEM RESPOSTA



TÍTULO: Nexor
MÁQUINA: Spectrum

Parece um jogo confuso, a princípio, sobretudo se não soubermos bem os seus objectivos e o cenário em que se desenrola, mas cedo nos deixamos arrastar pela perfeição técnica de **Nexor** e pela forma de execução. As instruções, diga-se de passagem, não são muito explícitas: o que aparece no próprio programa é apanhar os planos (**blueprints**) e um engenho designado por **Nemisis**, teletransportá-los para local seguro e fugir.

Só assim não vamos lá, e acrescente-se que se trata da última defesa contra os invasores de Andrómeda, ficando o personagem abandonada num estranho complexo, **Nexor**, onde estão planos essenciais para a resistência da Terra e, ainda, uma terrível arma, **Nemisis**, que, infelizmente, ficou dividida em dez partes. Saber onde estão essas partes é o mais difícil e alguns objectos perfeitamente inócuos são, de facto, peças da arma. Assim, convém tudo explorar. E encontrando tudo é ainda preciso localizar o transmissor de matéria, que, por má sorte, tem o painel de controlo partido, pelo que devemos ainda localizar um novo painel.

Nexor tem 13 níveis de profundidade, com uma boa quantidade de salas em cada nível, algumas fáceis de passar, outras aparentemente intransponíveis, exigindo um bom sentido de observação e imaginação para resolver os problemas nelas colocados. Verificarão, por exemplo, que o personagem pode deslocar objectos, empurrando-os, e é até possível empilhá-los, de forma a darem acesso a saídas mais difíceis. O personagem só pode transportar um objecto de cada vez, mas isso é em regra suficiente, desde que seja movimentado com a rapidez e precisão suficientes. Nalgumas salas, aparecem «inimigos», que é conveniente evitar, mas o maior perigo são as bombas, que estão um pouco por todo lado. No princípio, e enquanto exploramos as direcções em que o personagem pode seguir, é fácil cair pelo profundo poço que liga os diversos níveis: não «morremos», mas subir, depois, para níveis superiores, é moroso, dado que a única forma de o fazer é utilizar as bolhas ascendentes ou blocos que se movem na mesma direcção.

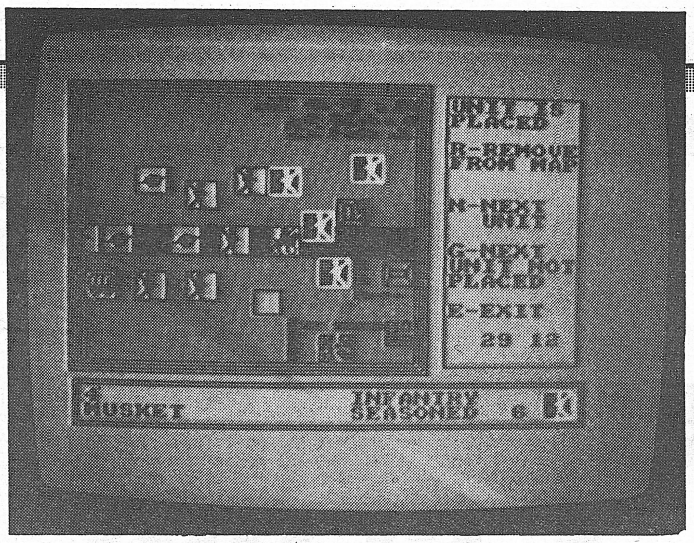
Os gráficos de **Nexor** são excelentes e a animação também, tendo os problemas de atributos sido evitados pelo recurso a duas cores essenciais. A **Design Design** produziu uma boa obra, que vai dar cabo da cabeça a muita gente.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: A não perder

TÍTULO: Johnny Reb II
MÁQUINA: Spectrum

A guerra civil nos Estados Unidos é o tema de **Johnny Reb II**, um jogo bastante interessante, com características pouco vulgares em programas do género, permitindo alterar aspectos fundamentais e evitando que se torne repetitivo. Da mesma forma, as alterações obrigam ao estabelecimento de estratégias diferentes, apresentando sempre novas opções ao jogador.

O cenário do jogo coloca uma forte força de tropas confederadas (sulistas) no terreno, tentan-



GUERRA CIVIL AMERICANA

TESTA SUA CAPACIDADE ESTRATÉGICA

do quebrar as linhas de uma força nortista mais fraca. Esta última, para contrabalançar, receberá reforços no decorrer do jogo, quer em períodos fixos quer em alturas que poderemos seleccionar no princípio.

Como referimos, aliás, praticamente tudo se pode seleccionar ou modificar antes de começar o jogo, «desenhando» a batalha conforme quisermos, utilizando as opções do menú inicial. Convém, todavia, lembrar que, jogando do lado da União, se estabelecermos defesas muito elaboradas ou espalharmos demasiados obstáculos, os Confederados beneficiarão, em contrapartida, de pontos bonificados. No caso do campo de batalha, poderemos aceitar o que nos é proposto ou «melhorá-lo», acrescentando ao mapa casas, muros e vedações, que dificultarão a progressão do inimigo, por um lado, e servirão, por outro, para melhor cobertura das «nossas tropas». Tudo isto se faz por meio de ícones, teclando as teclas respectivas e usando um cursor (por exemplo, «W» para paredes — **walles** —, «F» para vedações — **fences** — e «H» para casas — **houses**) para as colocar onde queremos. Há vários modelos à escolha e, por fim, permindo «A» significa que aceitamos as alterações introduzidas. Da mesma forma, podemos seleccionar as tropas, embora seja ignorada qualquer mudança nos Confederados, se estivermos a jogar contra o computador. Usando o cursor, pode-se eliminar uma unidade, modificá-la, dar-lhe outro armamento e grau de moral, etc. O grau de moral reflecte a experiência da unidade e, se esta é «verde» (**green**), não podemos esperar muito dela, porque é constituída por recrutas que nunca combateram e podem fugir diante do inimigo; o grau seguinte, «amadurecida» (**seasoned**), indica que essa unidade já combateu um par de vezes e é mais fiável que uma de recrutas, mas as melhores são as dos «veteranos» e as do exército regular.

Escolhidas as unidades, há que posicioná-las no terreno (para ganhar experiência no jogo pode ser conveniente fazer as primeiras «batalhas» com o programa original ou mudar apenas duas ou três unidades) e mesmo as unidades com posições pré-estabelecidas podem ser deslocadas para outro lugar (tecla «R»), usando o cursor. Da mesma forma, podemos posicionar forças de reserva, que, todavia, só entrarão em «combate» na devida altura. Para efeitos de cálculo dessa oportunidade, convém saber que o jogo tem 30 «voltas» no nível 1, mas 35 no nível 2 e 40 no nível 3. Por exemplo, num programa não modificado, a primeira unidade de reserva só aparecerá na sétima «volta», a segunda, na nona, a terceira na décima, etc.

Dar ordens correctas às unidades que controlamos é essencial, e antes de as transmitirmos podemos examinar o estado actual da unidade, movendo o cursor sobre o ícone da unidade no «écran», mas, em relação a uma unidade inimiga só saberemos a sua designação e efectivo. No referente às nossas unidades, somos informados se são constituídas por «verdes», «amadurecidos», «veteranos» ou regulares, qual o seu estado de moral e se sofreram ou não baixas, havendo um código de cores, (verde, amarelo, vermelho, azul-purpura) que indica, respectivamente, da melhor para a pior condição. Quando o cursor está sobre uma unidade aparecem numa janela as opções de comando que poderemos dar (se tivermos dado ordens antes à mesma unidade e não as quisermos alterar noutra «volta», seleccionar «continue»), desde o movimento a disparar ou carregar, passando pela posição defensiva (**dig in**).

Muito depende das posições que ocupamos e quanto melhores condições de defesa assegurarem tanto melhor (como elevações de terreno, casas, etc.), mas é também conveniente lembrarem-se de que os obstáculos grandes também reduzem a «visão» sobre o inimigo. No caso de jogarem contra os Confederados, é ainda de notar que muito provavelmente eles tentarão atravessar o rio nas passagens das partes superior e inferior do «écran»...

Johnny Reb II desenvolve-se muio bem, sem grandes dificuldades, e o principal problema, obviamente, reside na estratégia que formos capazes de conduzir. Com gráficos muito nítidos e a sua excelente capacidade para alterações, é um jogo de guerra que vai certamente agradar a todos os apreciadores do género, quer em jogo isolado contra o computador quer na opção de dois jogadores. E as decisões, note-se têm que ser rápidas, tal como num verdadeiro campo de batalha.

GÉNERO: Jogo de guerra/estratégia
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADE: três níveis
CONSELHO: A não perder

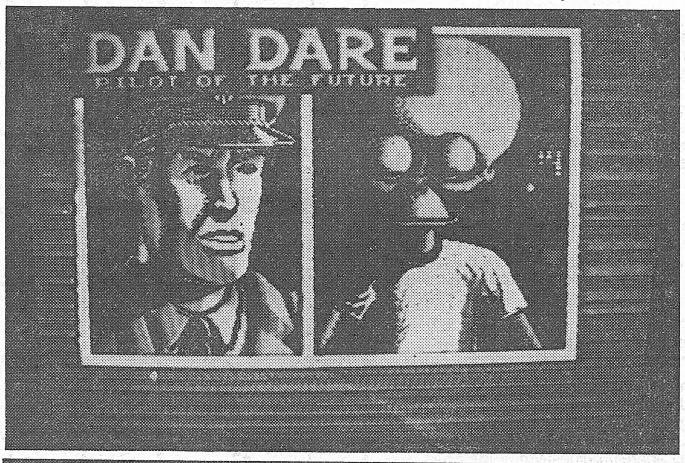
CURSO
DE PROGRAMAÇÃO COBOL+BASIC
cigreci
DEPARTAMENTO DE FORMAÇÃO TÉCNICA
APOIADO NO NOSSO COMPUTADOR
INÍCIO DO CURSO:
29 OUT. 1986
HORÁRIO
17.00 ÀS 19.00 H.
19.00 ÀS 21.00 H.
INFORMAÇÕES:
CAMPO PEQUENO,
50 R/C ESQ.º
1100 LISBOA
TEL.: 76 57 94

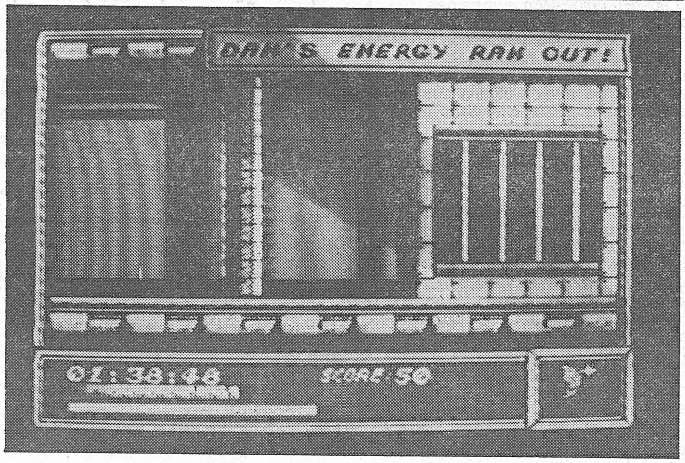
Amsoft
CF-2
COMPACT FLOPPY DISC
Double Sided... For Single Sided Floppy Disc Drive
1000$00
I.V.A. incluído
ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS
DESCONTOS DE QUANTIDADE:
— 5 % para 5 caixas de 10 unidades
— 7 % para 10 caixas de 10 unidades
— 10 % para quantidades superiores
CALÇADA DE SANTO ANDRÉ, 4 ★ Telef. 2 60 22 ★ 6200 COVILHÃ

ZX MICRO-CLUB
LOJA 1 — DRUGSTORE IF
RUA D. ESTEFÂNIA, 121-A — LISBOA
AGORA NA AMADORA, AS ÚLTIMAS NOVIDADES DE SOFTWARE, EM PRIMEIRÍSSIMA MÃO EM HARDWARE... PREÇOS INCRÍVEIS
LOJA 2 — DIA 18/10/1986 — INAUGURAÇÃO
CONVITE — Temos o prazer de anunciar a todos os nossos sócios, clientes e amigos, a inauguração da nossa Loja 2 no Centro Comercial **OKEY — AMADORA**
TEMOS PRÉMIOS PARA OFERECER
DAS 10.00 ÀS 23.00 HORAS

VELHA PERSONAGEM DA BD É ESTRELA DO COMPUTADOR

TÍTULO: Dan Dare
MÁQUINA: Spectrum





Heróis da banda desenhada em jogos de computador têm dado maus resultados em muitos casos, mas **Dan Dare** poderá classificar-se, passe o exagero formal, de excepção entre as excepções. Com efeito, este jogo consegue manter toda a atmosfera das aventuras do «Piloto do Futuro», durante anos e anos personagem principal da revista BD britânica **Eagle**, sempre combatendo — e vencendo — o implacável e manhoso **Mekon**, um extra-terrestre bem verdinho e raquítico, mas senhor de enorme cabeça, que pretende à viva força dominar este planeta em que vivemos.

Este jogo da **Virgin Games** representa mais um episódio da longa luta entre **Dan Dare** e **Mekon**, começando com a última ameaça deste: um asteróide é lançado contra a Terra e a colisão destrui-la-á, se não se submeter. Todavia, e não suceda que os líderes terrestres mudem finalmente de ideias e se rendam, **Mekon** arranjou um dispositivo que permitirá destruir o asteróide no espaço, para impedir a colisão. Forças do seu exército de **Treens** guarnecem as instalações do interior do asteróide, para prevenir qualquer tentativa de interferência nos planos de **Mekon**, mas este, de facto, pouco se preocupa com o facto dessas tropas estarem condenadas em qualquer dos casos.

Quando o ultimato é lançado, **Dan Dare** parte em direcção ao asteróide na sua nave e, enquanto esta fica em órbita, com o seu companheiro **Digby**, o «Piloto do Futuro» penetra nas instalações do asteróide, apenas com duas horas à sua frente para evitar a destruição da Terra. Ele sabe que o detonador do mecanismo de autodestruição, implantado por **Mekon**, foi dividido em cinco partes, espalhadas por outros tantos níveis do asteróide. A sua missão, portanto, é recolher essas cinco partes, levá-las para a sala de controlo e inseri-las no mecanismo. Nessa altura, terá pouco tempo para regressar à superfície e entrar na sua nave, antes que o asteróide se desintegre na explosão.

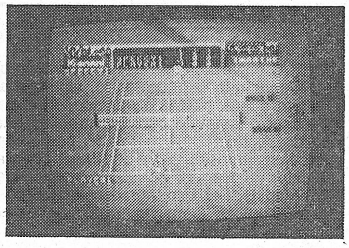
A aventura não é fácil: os **Treens** disparam à primeira vista e, se **Dan Dare** carrega em demasia no gatilho do seu **laser**, fica sem energia passado pouco tempo. Felizmente, os programadores foram bons rapazes e deixaram munições espalhadas pelos níveis, bem como algumas pílulas energéticas, que se revelam bem úteis. Quando **Dan** perde a energia ou «morre», é metido numa cela, providencialmente sem porta, e perde dez minutos, mas, em contrapartida, recompõe a sua energia. Por outro lado, e além dos **Treens**, tem que evitar os **lasers** automáticos, que lhe roubam também energia. Para se mover de um lado para outro, e além de correr muito realisticamente, **Dan** pode usar elevadores (os «poços» negros verticais nos «écrans») e portas, embora algumas estejam fechadas e seja preciso encontrar primeiro a respectiva chave, e a sua capacidade de saltar é bastante grande.

Fazer um mapa é essencial, porque as salas são muitas e é necessário voltar constantemente para trás. Por exemplo, quando se encontra o primeiro detonador, é preciso levá-lo para a sala de controlo (a porta para o segundo nível abre-se automaticamente ao colocar o detonador e o mesmo sucede em relação aos detonadores e níveis subsequentes) e depois seguir para o segundo nível, em busca do segundo detonador, levar este para a sala de controlo, e assim por diante, com a desvantagem de os **Treens** serem cada vez mais teimosos na perseguição.

Os gráficos são o melhor deste jogo, concebidos num estilo de BD e não faltando sequer descrições do que se passa ou ameaças e/ou insultos de **Mekon**. A personagem move-se muito bem, os problemas de atributos são mínimos, os comandos respondem de forma excelente e o jogo «vicia-nos» desde o princípio.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 10
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: A não perder

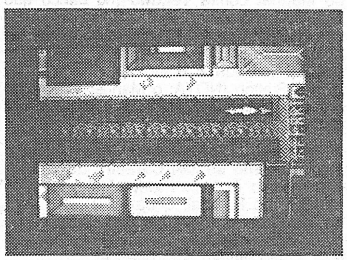
Monitor



TENNIS

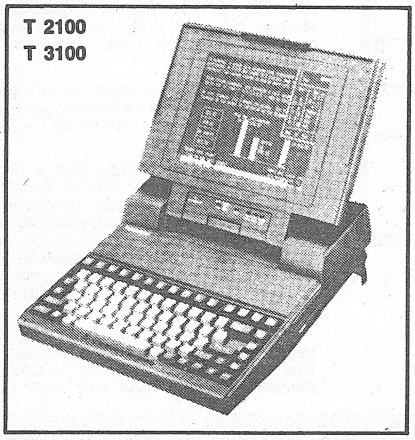
Com diversas opções de jogo, permitindo recriar situações de um campeonato de ténis, este programa merecerá o agrado reticente dos apreciadores de simuladores, embora fosse mais útil ir mesmo **jogar** do que ficar a exercitar os dedos no teclado do Spectrum...

Ressalve-se que é um jogo «honesto», isto é, não se trata de um programa brilhante, mas também não desce à mediocridade, sendo de sublinhar que a animação e os gráficos, de forma geral, foram bem concebidos e executados, apesar do colorido não ser famoso. Aliás, a criação original é da prestigiada **Konami**, com a versão Spectrum executada pela **Imagine**, como é usual, e isto dará, à partida, algumas garantias. A maior parte da área de jogo é ocupada pelo campo, sendo ao fundo apresentadas as brancas (com espectadores que **reagem** às jogadas) e o painel de marcação. Quem gosta de simuladores talvez deseje acrescentar este à colecção, mas recomendamos que o veja primeiro.



LA GRANDE BOUCLE

O programa é francês e parece saído directamente de uma máquina de **arcade** de geração anterior, apesar de uns gráficos bem coloridos, mas não compensa muito o cansaço dos dedos. Tem alguns pontos com interesse, a ideia do pódio, não sendo inédita, está bem executada, mas isso não chega para salvar o jogo. Em termos muito precisos, é de fugir dele e, para quem gosta do género, comprar, de preferência, **TT Racer**, de que falaremos no próximo número.



TOSHIBA

ESTAMOS PRESENTES
NO ESCRITÓRIO/86 NO PORTO
PALÁCIO DE CRISTAL • VISITE-NOS!

O NOVO ESTILO (Em contacto com o futuro)

- Processador 8086-2, a 8 MHz (T 2100)/80286-8, a 8 MHz (T 3100)
- Écran de plasma de alta resolução (640 .003 400 pixels)
- Memória standard:
  T 2100 - 256 Kb expansível até 640 Kb
  T 3100 - 640 Kb expansível até 2,6 MB
- Totalmente compatíveis com:
  T 2100: IBM PC / T 3100: AT

★★★ ★★★ ★★★ ★★★

T 2100: Duas unidades de uma disquette com uma capacidade de 1,4 MB
T 3100: Uma unidade de disquette e 1 disco duro de 10 MB

DATOS
Estrada da Luz, 218 — 1600 LISBOA
Telefones: 71 453 77 - 714 42 22 - 714 54 48
FILIAL: Rua Dr. Jaime Lopes Dias, lote 5 — 6000 CASTELO BRANCO — Telef. 25413

ATARI
SHARP
TIMEX – SINCLAIR

LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — ☎ 77 94 52
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)

CAMPANHA — VERÃO 86 — HARDWARE
A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA
VISITE-NOS!

TIMEX – SINCLAIR
SHARP
ATARI

★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS
★ ADQUIRA TODOS OS TÍTULOS DO **TOP** LONDRINO
CAMPANHA — VERÃO 86 — SOFTWARE

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

DEVO confessar que estou espantado com a quantidade de **dicas** sobre **Jack the Nipper** que tem aparecido, algumas acompanhadas do respectivo mapa. O jogo tem a sua piada, é verdade, mas seria bom que outros, porventura melhores, recebessem tanta atenção. Por exemplo, ficamos desde já à espera de dicas para **Ace, Heartland, Dan Dare** e **Nexor**, para mencionar apenas estes. Ora, o facto é que publicámos já a sequência de **Nipper** e um mapa no passado dia 3, da autoria, respectivamente, de **Manuel Joaquim Jesus Pereira**, de Lisboa, e de **José Henriques**, de Mem Martins. Por isso, agradecemos muito os contributos dos leitores que nos mandaram mais **dicas** e mapas, mas, nos tempos mais próximos, vamos deixar a terrível criancinha de lado, **Ok**?

A «epidemia *Nipper*»

De qualquer forma, ficam aqui os nomes desses nossos leitores, alguns dos quais enviaram outro material, que mais adiante publicamos. **Célio Filipe Cocharro**, de Fazendas de Almeirim, além do **Nipper** (mapa), enviou um programa para **Ghosts and Goblins** e **Bounder** (que também demos recentemente) e códigos para as salas de **Starquake**, que são: RAMIX, KYZIA, ASOIC, TULSA, ULTRA, AMAHA, SONIQ, OKTUP, DELTA, IRAGE, EXIAL, QUAKE, VEROX e AMIGA.

Ele quer saber, além disso, como prender **Fusor** e **Techno** em **Red Hawk**. E a resposta já aqui foi dada, mas repescamo-la agora de **Manuel Francisco Cansado**, da Damaia, — que também mandou dicas e mapa para **Nipper** —, e que refere o uso do **Magnet** contra **Techno** (no banco que este está a assaltar), e das botas de borracha (**wellies**) contra **Fusor** (usar, **wear**), as botas. Note-se que as botas se encontram em Brook Court e o «iman» (**magnet**) na Power Station (NOTA: o Manuel é **Nelo** de um trio constituído ainda por **Dinis** e por **João**).

Mapa do **Nipper**, entre outras coisas, mandou **Nuno Miguel Carneiro de Moura**, e o mesmo fizeram **Paulo Jorge R. Fernandes**, de Pombal, e **Carlos Pedro Limpo**, de Almada. Eventualmente, aparecerão mais, mas ficaremos apenas pelas referências, como devem compreender.

Outro jogo de que já aqui publicámos recentemente **dicas** bastante completas foi o **Green Beret**, que agora ocupou **Luís Miguel Costa Catarino**, de forma quase exaustiva. O espaço é pouco e perceberás que não vamos repetir, apesar de ser bom o teu material. Em contrapartida, ele gostaria de saber como se destroem os portões e como se entra no complexo inimigo em **Critical Mass**, o objectivo de **Robin of the Wood** (ninguém quer mandar umas dicas?) e a forma como se avança em **Starstrike II** sem danificar o escudo (não tens lido todos estes suplementos, pois não?).

Spy Hunter também repete

Três leitores responderam até agora a pedidos de ajuda para **Spy Hunter** e são eles **Jorge Manuel Alcobia Aguiar Martins**, de Lisboa, **Carlos Jorge**, também de Lisboa, e **Rui Miguel Silva**, de Lagos. Os dois últimos, fundamentalmente, referem que não se pode saltar a ponte e há que seguir pela esquerda, quando aparece o sinal de que a ponte está destruída; entra-se na água e o carro transforma-se em barco, voltando mais adiante à direita e entrando na estrada, quando esta reaparecer.

As **dicas** de **Jorge** são mais completas e incluem o objectivo, que é caçar espiões, devendo eliminar-se os carros, helicópteros e barcos que aparecem. Refere também os camiões que surgem na estrada e dentro dos quais nos podemos «meter», para recolher as armas que carregam, desde óleo a foguetes contra os helicópteros. Por outro lado, **Jorge** mandou **dicas** para o **Zorro** (de outro autor e publicadas noutro jornal!) e alguns **pokes**, que daremos mais adiante.

Dica breve para *Alien 8*

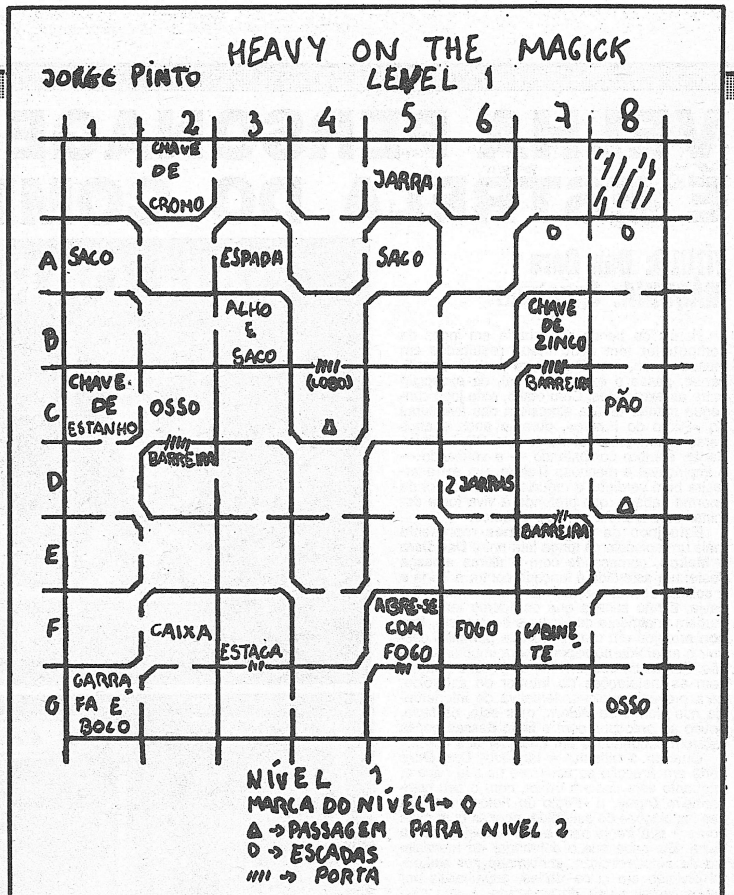
Rui Miguel Ferreira Silva, acima citado, mandou ainda uma breve **dica** para **Alien 8**, e pede ajudas para **Nightshade, Knight Lore, Fantastic Voyage** (não consegue entrar no aparelho digestivo), **Flinstones, Roland's Rat Race** e **Technicien Ted**, bem como alguns **pokes: Kong II, Green Beret, Potty Pigeon, Tapper, N.O.M.A.D., Moon Patrol, Technician Ted** e **Bounty Bob Strikes Back** (já demos alguns destes). Quanto às outras **dicas** que dizes poder mandar, o que esperas?

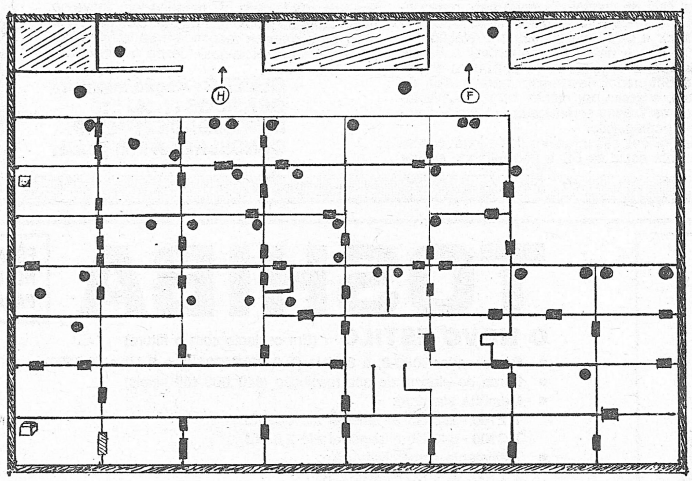
E agora vamos ao **Alien 8**, usando as suas palavras:

«O objectivo é recolher (usando as teclas numéricas) os 24 objectos espalhados pelas salas. Os objectos encontram-se em locais de difícil acesso e têm 4 tipos de formas: forma cúbica, cilíndrica, de pirâmide e semiesférica. Existem também 24 máquinas(?), sobre as quais estão pequenos losangos (iguais aos do nosso robô, quando morre) em movimento e formando um objecto com forma cúbica, por exemplo; então devemos apanhar um objecto com forma cúbica.

«Se os losangos formarem um objecto com forma cilíndrica, devemos apanhar um objecto com essa forma, e assim sucessivamente. Nas salas onde há máquinas existem astronautas encostados às paredes. A janela do lado esquerdo indica os objectos que transportamos (só se podem transportar 3 de cada vez) e o número de máquinas sobre as quais colocamos os objectos.»

NOTA NOSSA: Os astronautas estão em hibernação e se o robô não consegue ligar todas as máquinas eles morrem.





LEGENDA
- PASSAGEM
- ALAVANCAS
- HELICÓPTERO
- FOGUETÃO
- COFRE
- BAU

PHANTOMAS I

© MAPA ELABORADO POR: DINIS, JOÃO & NELO.

Beach Head I e *Helichopper*

Paulo Jorge, acima identificado, a propósito de **Nipper**, quer **dicas** para o simulador **747**, mas mandou a forma de calcular o ângulo de tiro em **Beach Head**, quando se dispara contra os barcos. Sugere ele que se alinhe o canhão com um dos barcos e se dispare, fazendo depois «pausa». Como sabem, aparece a indicação «Too long» ou «Too short», ou seja, tiro demasiado longo ou curto, respectivamente, e a diferença em metros entre o impacte do projéctil e o alvo. Ora, diz ele, descobriu que 100 metros equivalem a 0,5 graus, e dá um exemplo: o ângulo de disparo foi de 25 graus e o tiro saiu curto, com uma diferença de 1900 metros. Aplica-se, então, uma **regra de três simples**, ou seja,

$$\frac{100}{1\,900} = \frac{0,5}{X}$$

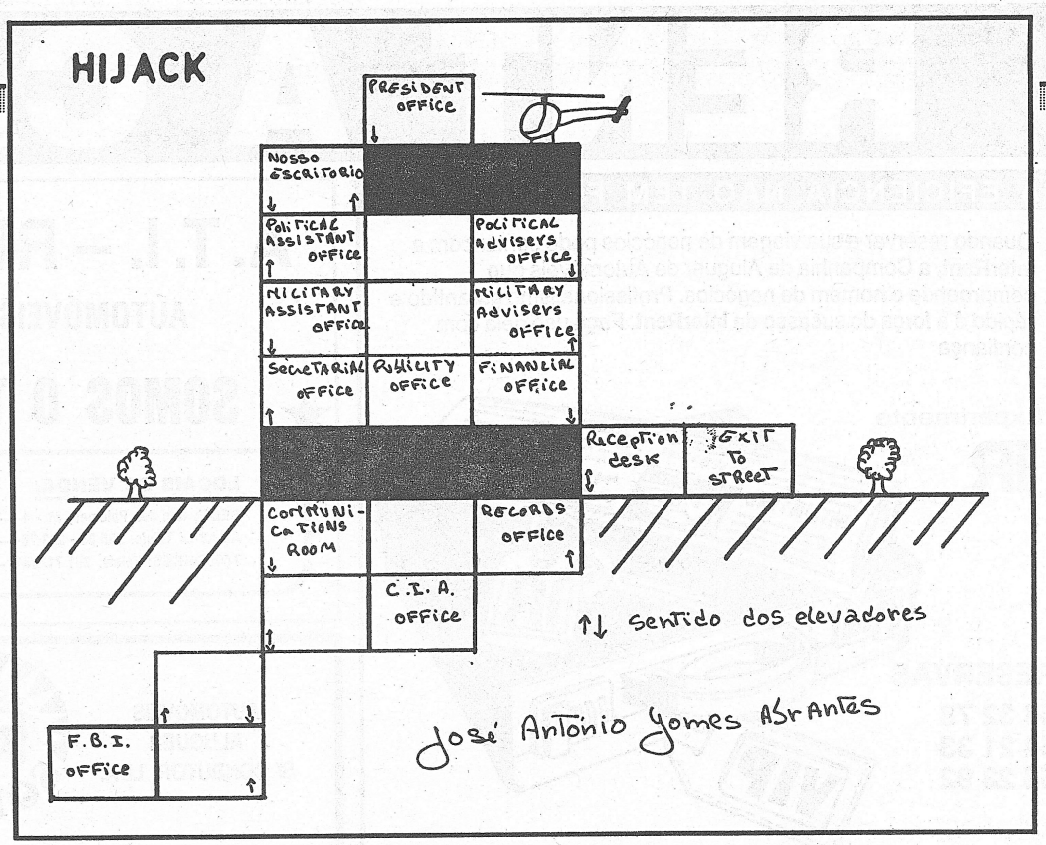
O resultado será de 9,5 e, como o tiro foi curto, soma-se este ao ângulo de tiro anterior (25 graus), disparando a seguir, após tirar o jogo da «pausa», com um ângulo de 34,5 graus.

Esta é boa e quem quiser trocar impressões sobre jogos com ele pode escrever-lhe para Rua da Fábrica Velha, 29 — 3100 Pombal.

Quanto ao **Helichopper**, **Carlos Pedro Limpo** dá estas **dicas**: quando estiverem no «écran» de título do jogo, carreguem simultaneamente em «3», «7», «9» e «0» e o computador pede um código. Então, com CLEAR, poderão passar por objectos; com SCREEN, seguido de um número entre 1 e 23, poderão ir para o nível que quiserem; com FOREVER, têm vidas infinitas.

Carlos Pedro Limpo Ferreira de Carvalho, de seu nome completo, morador na Rua António Sérgio, 4-r/c Esq. — Cova da Piedade — 2800 Almada, quer trocar jogos

SELCOM MICRO SERVICE
PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:
• TIMEX
• SINCLAIR
• ATARI
CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR
ATENÇÃO SETÚBAL
SOFTWARE
• AS ÚLTIMAS NOVIDADES
• A MAIOR GAMA
CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amaral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL



e dá dois por um, particularmente se forem **The Fourth Protocol, Marsport** ou **Southern Belle**. Quanto aos teus «truques» tenta mandar algum programa melhor de tua autoria, está bem?

Equinox e *Magick*

Hugo Fonseca, da Amadora, diz sobre **Equinox**: ir buscar uma bola, entrar no teleporto, apanhar a pistola, subir pelo «iman» e, com a pistola, rebentar uma caixa e tirar a dinamite; descer e rebentar com a parede, ir buscar a chave acima, tornar a descer e, do outro lado da parede destruída, abrir a porta e apanhar o cartão n.º 2; depois ir ao fundo e utilizar o cartão no ficheiro 2, para passar ao segundo nível.

Ele precisa também de ajudas e são estas: como apanhar o pergaminho em **Heavy on the Magick**, que fazer em **Spellbound**, além do que já aqui foi dito, como apanhar a coca-cola no **Camelot Warriors**, qual o objectivo de **Transformers** e como jogar **Cosmic Wartoad**. Quanto aos **pokes** que enviastes, publicamos alguns na secção própria.

Jorge Miguel Amaral Pinto, da Rua do Barão, 33-4.º — 1100 Lisboa, além de um mapa do nível 1 de **Heavy on the Magick**, que publicamos, dá esta **dica**, para evitar perder energia depois de apanhar o **Grimoire**: sigam para E, E, S, E, e aí apanhem o pão (**Pick up loaf**); voltem à sala do livro e façam o que já aqui foi dito pelo leitor **Ernesto Lopes Ferreira**, mas sempre apanhando o pão para contrabalançar a perda de energia.

Os **pokes** que mandaste, saíram recentemente, e aqui ficam os teus pedidos: que alguém lhe arranje **Everyone's a Wally** e **Herbert's Dummy Run**; vidas infinitas para **Beach Head I** e **Kung Fu Master**. Quanto a **Marsport**, o engano deve ter sido «gralha» e em breve o remediaremos. Em **Magick**, a pergunta que fazes tem ela própria resposta, é se os guardas dizem para gritares e entrares pela porta, porque não experimentas «Door»? Quanto a «Way out Axil», dito por «Apex», ficamos à espera de que alguém diga o que deve ele fazer.

Ainda no campo das dicas, o **Rui Manuel dos Santos Brandão**, do Cacém, mandou umas para **Ghosts and Goblins**, que nada acrescentavam ao que já demos (tem paciência, manda mais), e queria vidas infinitas para **Batman** e **Panzadrome**.

Nuno Miguel Carneiro de Moura, já citado por causa do **Nipper**, mandou também um mapa de **Green Beret** (que seria melhor se fosse feito por ti e não fotocopiado), um **poke** de **Spindizzy** (que vem tarde) e as teclas de **Sai Combat**, que se transcrevem, porque há leitores que talvez não as saibam: «A», golpe de perna a virar; «2», saltar para trás; «3», pular; «4», saltar para a frente; «Q», andar para trás; «R», andar para a frente; «S», baixar; «D», pau para a frente; «Caps», disparar. Quanto às combinações, são as seguintes: «Caps+3», golpe de pés para cima; «Caps+2», golpe de pés por baixo; «Caps+4», golpe de pau para cima; «Caps+A», golpe de pés esticados; «Caps+D», golpe de pau por baixo; «Caps+Q», golpe de pé médio; «Caps+R», Golpe de pau de joelhos por cima; «Caps+S», golpe de pau de joelhos por baixo.

Este leitor seguiu as dicas que aqui foram dadas em tempos para **Back to Skool** e, apesar de fazer crescer a planta, não consegue saltar o portão que separa os dois recreios. Alguém lhe diz o que está a fazer de errado?

Terrormolinos é «canja»

A aventura **Terrormolinos** é «canja» a partir de agora, graças a **Raul Schäller Dias**, de Santarém, que mandou «apenas» isto (e vamos esperar que não apareça uma «gralha» pelo meio!):

N — N — GET STEPS — GET TRUNKS — S — DROP STEPS — LOCK STEPS — CLIMB STEPS — GET CAMERA — COME DOWN STEPS — GET STEPS — S — E — EXAMINE SETTEE — GET PASSPORT — W — UP — DROP STEPS — LOCK STEPS — CLIMB STEPS — OPEN HATCH DOOR — CLIMB STEPS — PUT LIGHT ON — GET SUITCASE — GET GUN — COME DOWN STEPS — N GET BROCHURE — READ BROCHURE — GET TICKETS — GET LETTER — READ LETTER — EXAMINE DRESSING TABLE — OPEN DRAWER — GET HANKY — S — CALL DOREEN — DOWN — S — BOARD TAXI (Atenção, esqueceste-te de DROP STEPS antes de sair de casa!) — E — E — E — E — S — E — UP — DROP CLOTHES — GET HANKY — KNOT HANKY — WEAR HANKY — GET TRUNKS — WEAR TRUNKS — GET GUN — GET CAMERA — DOWN — W — NW — GET FILM — GET LOTION — GET CUBES — INSERT FILM INTO CAMERA — WEAR LOTION — SE — TAKE PICTURE — N — NE — TAKE PICTURE — N — TAKE PICTURE — N — TAKE PICTURE — TAKE PICTURE — HIRE BOAT — E — TAKE PICTURE — CALL DOREEN — BOARD BOAT — SHOOT GUN — S — S — S — SW — E — UP — DROP GUN — DROP TRUNKS — DROP HANKY — UNKNOT HANKY — GET CLOTHES — WEAR CLOTHES — CALL BERYL — CALL KEN — DOWN — W — SW — WE WANT TO GO BULLFIGHT — Y — N — WAVE HANKY (Atenção, olha que o tinhas largado antes e não tornaste a apanhá-lo!) — E — E — S — S — E — N — N — E — E CALL DOREEN — CALL BERYL — NE — SW — WE WANT TO GO MONASTERY — UP — UP — TAKE PICTURE — DOWN — DOWN — E — DOWN — N — N — N — NW — CALL MR. SNARGSBY — SE — S — S — S — UP — WEST — BOARD COACH — SW — WE WANT TO GO WINT EASTING — FIT — CUBES IN CAMERA — NW — SW — DOWN — NE — SE — TAKE PICTURE — NW — SW — UP — NE — SE — BOARD COACH — NE — NW — S — W — TAKE PICTURE — E — N — SE — E — UP — GET SUITCASE — GET PASSPORT — GET TICKETS — DOWN — W — BOARD COACH — N — W — BOARD TAXI.

Finalmente os *pokes*

Começamos por um pedido, o de **José António Cavaco Faustino** e de **Teodorico**, ambos da Parede, que querem **dicas** e **pokes** para **Automania, Aquaplane, Avalou, Bruce Lee, Buck Rogers, Bruggy Blast, Back to Skool, Chequered Flag, Danger Mouse, Driller Tanks, Death Star Interceptor, Exploding Fist, Gyroscope, Ground Attack, Games Designer, Impossible Missian, Jump Challenge, Lazy Jones, Nonterraqueous, Rambo** (e mapa), **Raid Over Moscow, Shadowfire** e **Sky Ranger**.

João Carlos Silva, de Torres Novas, mandou também os códigos de **Starquake** (iguais aos que demos atrás) e gostaria de saber o que fazer em **Enigma Force**, depois de capturar **Zoff**.

Hugo Fonseca, já atrás referido, mandou uma série de **pokes**, de que publicamos os seguintes:

— ZAXXON — POKE 48825,255
— BATMAN — POKE 31529,58 e 36798,Ø
— BENNY HILL — POKE 34957,42
— GREEN BERET — POKE 42Ø76,Ø
— CRITICAL MASS — POKE 56879,52 : RANDOMIZE USR 48ØØØ
— BUG EYES — POKE 43393,Ø
— BRIAN BLODAX — POKE 26582,Ø
— SON OF BLAGGER — POKE 27421,255
— STARQUAKE — POKE 5Ø274,Ø
— ELITE — Código de entrada 9
— ALIEN HIGHWAY — POKE 39911, 58 : POKE 4Ø949,58 : POKE 4Ø947,2Ø1
— KIREL — POKE 34963,Ø : POKE 43772,255
— RAID OVER MOSCOW — POKE 46512,182
— FIREMAN FRED — POKE 4366Ø,Ø
— ROCKMAN — POKE 32566,Ø
— DUKES OF HAZZARD — POKE 39326,255

Mário João Brouce, do Cacém, entre outras coisas, manda um **poke**, que publicamos a seguir, e quer ajuda para **HULK, onde já conseguiu dar alguns passos. Venha ela!**

— **AD ASTRA — POKE 35852,Ø : POKE 35853,Ø : POKE 35854,Ø**

Manuel Francisco Cansado, em nome do «trio» **Dinis, João** e **Nelo**, já citado, além do **Nipper**, mandou um mapa de **Phantomas I** e alguns programas, de que publicamos

— TAU CETI

```
2Ø CLS : LET T = Ø : FOR n =
   6ØØØØ to 6ØØ61 : READ a
3Ø LET t = t + a : POKE n, a : NEXT n
4Ø IF t <> 6245 THEN PRINT "CHEK-
   SUN ERROR" : STOP
5Ø RANDOMIZE USR 6ØØØØ
6Ø DATA 221, 33,Ø, 236, 17,2Ø, Ø, Ø,
   62,35, 55,2Ø5, 86, 5, 48,241, 62,2Ø1,
   5Ø, 13, 236, 33, 136, 234
7Ø DATA 17,Ø, 64,1, 22,Ø,237,
   176,2Ø5, 3,236, 49,31, 64,195,
   Ø,64,205, 19,236, 175,5Ø, 22Ø, 191
8Ø DATA 5Ø,53, 192, 5Ø, 54, 192,
   5Ø,7, 192, 5Ø,8, 192, 125, Ø,91
```

— SPELLBOUND

```
1Ø CLEAR 26Ø6Ø : LOAD" "CODE
   16384 : RANDOMIZE USR 23296
2Ø POKE 351Ø1, 195 : POKE 351Ø2,
   59 : POKE 351Ø3,1Ø6
3Ø RANDOMIZE USR 26627
```

Jorge Manuel Alcobia Aguiar Martins, de Lisboa, mandou alguns **pokes**, de que publicamos:

— PYJAMARAMA — POKE 48658,Ø : POKE 33832,Ø
— CAULDRON II — POKE 52974,Ø
— PHANTOMAS II — POKE 266Ø6,Ø : POKE 28452,Ø

Fernando José Silva Teodósio também enviou vários, já aqui publicados há pouco tempo, e damos este:

— THE DAY AFTER

```
5 REM THE DAY AFTER
1Ø INPUT "Número de vidas? (1 —
   255)" ; x
2Ø IF x >255 OR x < 1 THEN GOTO
   1Ø
3Ø LOAD ""SCREEN$ : LOAD " "CODE
4Ø POKE 49852, x (x = n.º vidas) 5Ø
   RANDOMIZE USR 596ØØ
```

Finalmente, uma referência ao mapa de **Hijock**, feito por **José António Gomes Abrantes**, de Lisboa, que queria dicas para este jogo. E é tudo por hoje, mandem tudo quando souberem, até para a semana.

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — Ace
2.º — Paper Boy
3.º — Dan Dare
4.º — Psy Chess
5.º — Kung-Fu Master
6.º — Dinamite Dan II
7.º — Jack the Nipper
8.º — Stainless Steel
9.º — PT Racer
10.º — Ghosts'n Goblins

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX